

ABSTRAK

Aditya Rizky Ramadhan, 1306214. PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEPERCAYAAN DIRI LOMPAT KANGKANG (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas XI Teknik Kimia Industri SMK Negeri 7 Bandung)

Pembimbing : dr. Lucky Angkawidjadja R, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain terhadap hasil belajar dan kepercayaan diri lompat kangkang pada siswa kelas XI Teknik Kimia Industri SMK Negeri 7 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra dan putri SMK Negeri 7 Bandung kelas XI Teknik Kimia Industri, sedangkan sampel dalam penelitian ini sebanyak 35 orang. Instrumen yang di pakai dalam penelitian ini hasil belajar menggunakan tes keterampilan, observasi, dan catatan lapangan, sedangkan instrumen kepercayaan diri menggunakan angket, Berdasarkan hasil penelitian data yang diperoleh dapat diketahui hasil belajarnya terjadi peningkatan dan melebihi batas KKM 80%. Sedangkan kepercayaan diri terjadi juga peningkatan dengan interpretasi “kuat” melebihi 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar lompat kangkang.

Kata kunci : Pendekatan Bermain, Hasil belajar dan kepercayaan diri lompat kangkang siswa.

ABSTRACT

Aditya Rizky Ramadhan, 1306214. APPLICATION APPROACH PLAYING TO INCREASE LEARNING RESULT AND SELF-TRUST STRADDLE VAULT (Classroom Action Research Student Grade XI Industrial Chemical Engineering SMK Negeri 7 Bandung)

Supervisor : dr. Lucky Angkawidjadja R, M.Pd.

The purpose of this study is to determine whether there is an increase in the learning process by using a play approach to learning outcomes and confidence to jump on the students for grade XI Chemical Engineering in SMK Negeri 7 Bandung. The method used in this research is Classroom Action Research method as a way to solve the problems that exist. The population of this study is the students of boy and girl in SMK Negeri 7 Bandung grade XI Industrial Chemical Engineering, while the sample in this study as much 35 people. Instruments used in this study the results of learning using skill tests, observation, and field notes, while the instrument confidence using questionnaires, Based on the results of research data obtained can be known learning outcomes occur increased and exceeds the KKM 80%. While confidence is also happening with improvement of "strong" interpretation exceed 80%. So it can be concluded that the approach to play can increase self-confidence and learning results by straddle vault.

Keywords : Play Approach, Learning Outcomes and self-esteem of straddle vault for students.